СВАЛКА

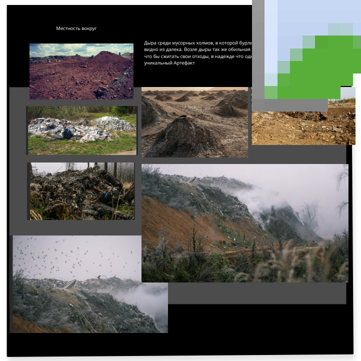
Ядовитая Дыр

Ядовитая дыра

Сталкера со всей округи стекаются к этой аномалии . Ходят слухи что от туда выпадает всякий хлам и иногда можно выловить даже артефакты. Но что бы что то получить надо что то отдать. И чем ценнее тем более реально что то ценное получить.

На самом деле дыра связанно с озером на севере Припяти пространственной аномалией. На той стороне живёт старик который вылавливает ценный мусор из озера (хабар что жертвуют) и возвращает то что ему не надо. Мужик понял как работает эта аномалия свалившись однажды туда. Он чудом выжил и понев что так он сможет заработать придумал легенду. Взял в долю Нестора и тот пустил ещё больший слух.

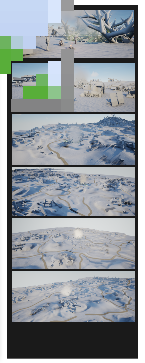
Если прийти к старику после квеста уход на пенсию(отдав документы).то узнав что Нестор ушел на пенсию так же рассказывает эту историю и а так же что они с Нестором давние друзья. И рассказывает историю как они начинали свой путь в зоне. Как его предал Нестор. Предлагает ему выпить с ним. Они пьют до потери сознания. Когда скиф просыпается то старика уже нет. На столе записка мол спасибо что сообщил ему о Несторе. Дарит скфу все что тот найдет в хижине. И даёт намек на то что поговорив с ним он все же решился поговорить с Нестором и помирится.



Местность вокруг

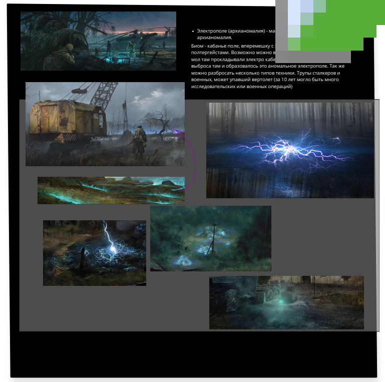
Дыра среди мусорных холмов, в которой бурли
видно из далека. Возле дыры так же обильная
что бы сжигать свои отходы, в надежде что одн
уникальный Артефакт

шоты



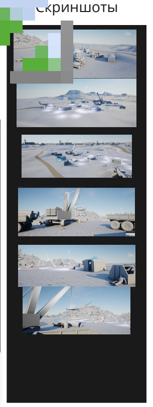
ЭлектроПоле

Скриншоты



- Электрополе (архианомалия) - ма
  архианомалия.

Биом - кабанье поле, вперемешку с
полтергейстами. Возможно можно в
мол там прокладывали электро кабе
выброса там и образовалось это аномальное электрополе. Так же можно разбросать несколько типов техники. Трупы сталкеров и военных, может упавший вертолет (за 10 лет могло быть много исследовательских или военных операций)



ГОРЕЛЫЙ ЛЕС

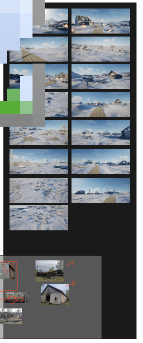
Выжженная д

Деревня которая по
она уже выгоревша
аномалии впереме
Нужно:

- пак деревень (з
  дома, кирпичны
  находится в дом

И ВСЕ ЭТО С ГОРЕЛЬ

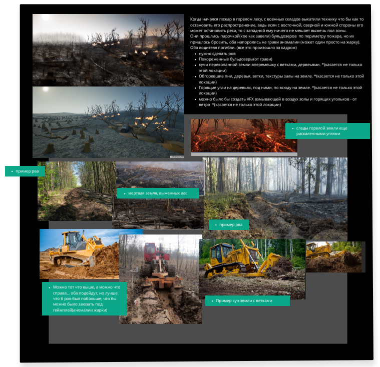
ншоты



Огненный перимметр

https://drive.google.com/drive/folde

Скриншоты



Когда начался пожар в горелом лесу, с военных складов выкатили технику что бы как то остановить его распространение, ведь если с восточной, сверной и южной стороны его может остановить река, то с западной ему ничего не мешает выжечь пол зоны.
Они прошлись парочкой(кое как завели) бульдозеров по периметру пожара, но их пришлось бросить, оба напоролись на грави аномалии (может один просто на жарку). Оба водителя погибли. (все это произошло за кадром)

- нужно сделать ров
- Покореженные бульдозеры(от грави)
- кучи перекопанной земли вперемешку с ветками, дервеьями. *(касается не только этой локации)
- Обгоревшие пни, деревья, ветки, текстуры залы на земле. *(касается не только этой локации)
- Горящие угли на деревьях, под ними, по всюду на земле. *(касается не только этой локации)
- можно было бы создать VFX взмывающей в воздух золы и горящих угольков - от ветра *(касается не только этой локации)

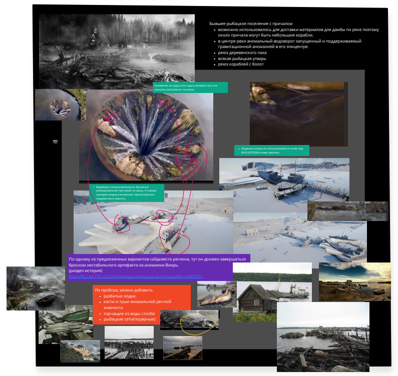
- следы горелой земли еще раскаленными углями

- мертвая земля, выженных лес

Причал Браконьеров

https://drive.google.com/drive/fol

Скриншоты



Бывшее рыбацкое поселение с причалом

- возможно использовалось для доставки материалов для дамбы по реке поэтому около причала могут быть небольшие корабли.
- в центре реки аномальный водоворот запущенный и поддерживаемый гравитационной аномалией в его эпицентре.
- реюз деревенского пака
- всякая рыбацкая утварь
- реюз кораблей с болот

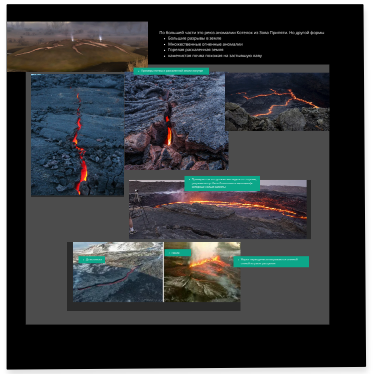
Аномалия. по кругу есть судна которые так и не свалились вниз(лежат на мели)

- Водяные холмы по типу аномалии в топях под ВНЗ КРУГОМ в зове припяти.

Пламенная Расщелина

https://drive.google

Скриншоты



По большей части это реюз аномалии Котелок из Зова Припяти. Но другой формы

- Большие разрывы в земле
- Множественные огненные аномалии
- Горелая раскаленная земля
- каменистая почва похожая на застывшую лаву

- Примеры почвы и раскаленной земли изнутри

Вихрь

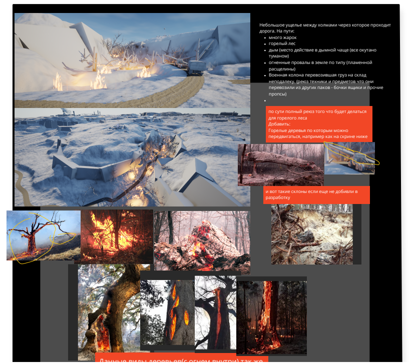
ты

Одна из групп Монолита после потери связи со своим "божеством", начали искать смысл жизни, им ничего не пришло в голову кроме как найти новое "божество" которому можно было бы подчиняться. Они построили антену на старом славянском капище где в давние времена поклонялись богу громовержцу Перуну (ПЕРУНОВ ХОЛМ). Связаться с ним у них конечно же не получилось, но сигнал был послан во время очередного выброса, и так получилось что из за этого львиная доля молний выделяемых выбросом ударила по местности "горелого леса" что и вызвало обильные пожары в этой области. Но один разряд был настолько мощным что поверг местность неподалеку в разрушительный Вихрь. Конечно во время когда игрок туда придет, Вихрь будет уже угасать. Можно реализовать механику "Just Cause 4" где вихрь будет поднимать в воздух мелкие обьекты и игрока.
Сталкеры заметили что перед самым выбросом появляется окно когда Вихрь имеет минимальную мощность и можно пробраться в его эпицентр (в хорошей экипировке) и все хотят выяснить что там. Но вернувшихся из этой адской печи еще не было.

Тропа смерти

https://drive.google.com/drive/

Скриншоты



Небольшое ущелье между холмами через которое проходит дорога. На пути:

- много жарок
- горелый лес
- дым (место действие в дымной чаще (все окутано туманом)
- огненные провалы в земле по типу (пламенной расщелины)
- Военная колона перевозившая груз на склад неподалеку. (реюз техники и предметов что они перевозили из других паков - бочки ящики и прочие пропсы)

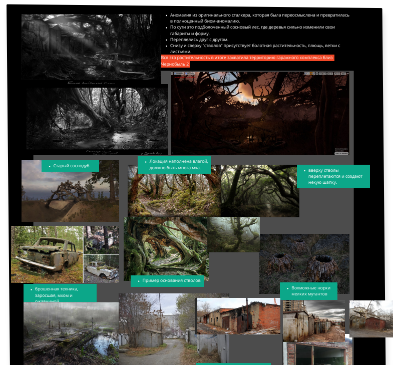
по сути полный реюз того что будет делаться для горелого леса
Добавить:
Горелые деревья по которым можно передвигаться, например как на скрине ниже

и вот такие склоны если еще не добивли в разработку

Гаражный(Соснодуб)

https://drive.google.com/d

Скриншоты



- Аномалия из оригинального сталкера, которая была переосмыслена и превратилась в полноценный биом-аномалию.
- По сути это подболоченный сосновый лес, где деревья сильно изменили свои габариты и форму.
- Переплелись друг с другом.
- Снизу и сверху "стволов" присутствует болотная растительность, плющь, ветки с листьями.

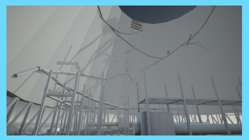
Вся эта растительность в итоге захватила территорию гаражного комплекса близ Чернобыль 2

- Локация наполнена влагой, должно быть многа мха.

- вверху стволы переплетаются и создают

Градирни

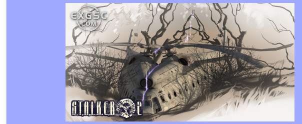
Аномальная лоза градирнь



Подойдя к градирням, игрок видит градирню которую обвела аномально большая лозаю. Внимательно осмотрев градирню и ветви лозы игрок понимает что по ней нужно забраться на верх градирни. Но путь опасный и запутаный, нужно выбрать правильный путь и не упасть с ветви вниз. Идея как сделать аномалию более интерестной: сделать лозу динамической. Через определенное время, лоза меняет расположение своих ветвей, где-то разростаеться новым путем где-то усыхают старые, тем самым лоза оживает и предоставляет игроку испытания. Идея реализации: так как изначально лоза планировалась делать через сплайн, возможно заранее сделать все пути лозы после ее изменений, и просто по-очередно хайдить точки сплайна.

Росток

Зеркало



На територии отстойника россоха образовалась аномалия зеркало, которая зерклаит все что в нее попадает, а точнее делает копию обьекта который в нее попал.

Разлом

Сильная грави аномалия, которая образовалась в результате физического повреждения артефакта, в это время вырвалось огромное количество енергии которая разрушила здание образовав воронку на месте взрыва и разрыв в земле. Аномалия представляет собой шар, по орбите которого летают осколки бетона, металла и прощего, и которые с рандомной переодичностью выстреливают от туда, сама сфера и окружающие ее осколки умеються сокращаться и наоброт, делая вид будто она дишит, и в рандомный момент накопившиеся енергия вырываеться стреляя накоплеными осколками.

Поле кропивы (BIOM)

Поле кропивы, располагаеться возле завода ростк. Особенности - иногда может наносить игроку не значительный урон.

Азоновая дыра

?